vtech®

V.SMILE Pro



À FOND LA CAISSE !

MANUEL D'UTILISATION



Chers parents,

Le jeu vidéo représente aujourd'hui l'un des loisirs préférés des enfants, car il leur propose des univers imaginaires variés avec lesquels ils peuvent interagir. Cependant, de plus en plus jeunes, ils peuvent être confrontés à des jeux vidéo dont le contenu est inadapté à leur âge, voire violent ou immoral.

Comprenant la réticence des parents à laisser entre les mains de leurs enfants des jeux au contenu inapproprié, l'équipe Recherche et Développement **vtech®** *a créé* **V.SMILE Pro.**

V.SMILE Pro *est une console de jeu innovante spécialement conçue pour les 6-11 ans, qui offre une alternative éducative et ludique à l'univers parfois brutal des jeux vidéo. Elle combine des graphismes en 3D de très bonne qualité, un scénario intelligent, et trois niveaux de difficulté afin que chacun puisse jouer à son rythme. De plus, le contenu pédagogique de chaque jeu est élaboré en collaboration avec des enseignants et des spécialistes du développement cognitif de l'enfant.*

V.SMILE Pro *propose un choix varié de jeux* ***V.Disc*** *dans lesquels votre enfant retrouve ses héros préférés ou rencontre de nouveaux personnages. Chaque jeu est décliné en trois modes qu'il peut explorer comme il le souhaite. Dans le* ***Parcours Aventure****, il est immergé dans une histoire captivante où il exerce ses réflexes et son attention visuelle tout en faisant appel à de nombreuses compétences intellectuelles. Le* ***Monde du Savoir*** *est un espace où votre enfant peut enrichir sa culture générale grâce à une encyclopédie virtuelle composée d'images, de vidéos et de textes sur des thèmes précis. Enfin, dans l'****Atelier Création****, il laisse libre cours à son imagination.*

Après ***V.Smile Baby®****, destinée aux 12-36 mois et* ***V.Smile®****, destinée aux 3-8 ans, leur cousine* **V.SMILE Pro** *perpétue notre savoir-faire pour atteindre le juste équilibre entre divertissement et apprentissage dans un jeu vidéo.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux ***V.Disc*** *et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet* ***www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Super ! Tu viens de recevoir le jeu **V.Disc** éducatif **Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** de **vtech**®.

Flash McQueen doit être au top de sa forme pour remporter la Piston Cup cette saison ! Accompagne-le tout au long de son entraînement intensif. Écoute les conseils avisés de Doc Hudson, et partage les délires de Martin dans cette nouvelle aventure fun et éducative ! Découvre aussi plein de choses passionnantes sur l'univers de l'automobile et laisse libre cours à ton imagination en créant ton propre parcours d'entraînement et en changeant le look de Flash !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu **V.Disc** éducatif **Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** et son étui
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissements :

- Le **V.Disc** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.
- Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

POUR COMMENCER À JOUER...

- Brancher la console **V.SMILE Pro** et la connecter au téléviseur.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un **V.Disc**.
- Insérer le jeu **V.Disc** éducatif **Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – MENU PRINCIPAL

Utilise le joystick pour sélectionner **Parcours Aventure**, **Monde du Savoir**, **Atelier Création** ou **Options**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



1.1. PARCOURS AVENTURE

Accompagne Flash McQueen tout au long de son entraînement intensif, et aide-le à remporter la Piston Cup ! Six jeux t'attendent, pour exercer ton adresse et tes connaissances.

1.2. MONDE DU SAVOIR

Découvre plein d'informations sur le monde automobile à travers différents thèmes, illustrées par des photos et des vidéos.

1.3. ATELIER CRÉATION

Donne à Flash un nouveau look, et crée ton propre circuit d'entraînement.

1.4. OPTIONS



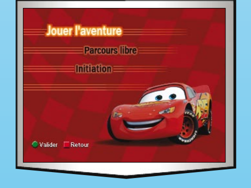
Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.

Énergie Standard / Illimitée : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie Illimitée** pour jouer sans jamais perdre. Par défaut, l'énergie de Flash est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.

Pour valider tes choix et quitter le menu **Options**, sélectionne l'icône **OK** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**.

2 - PARAMÈTRES DE JEU DU PARCOURS AVENTURE

Tu peux choisir un certain nombre de paramètres de jeu dans le mode **Parcours Aventure** :



- Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, sélectionne **Jouer l'aventure** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante.
- Si tu préfères jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.

- Pour te familiariser avec les commandes de la manette avant de commencer l'aventure, tu peux également choisir de t'entraîner à utiliser les commandes de la manette dans l'**Initiation**.

2.1. JOUER L'AVENTURE

Le mode **Jouer l'aventure** te permet de jouer aux différents jeux en suivant l'ordre de l'histoire. Si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites démarrer une nouvelle aventure, utilise le joystick pour sélectionner **Nouvelle partie**. Si tu as déjà joué et que tu as sauvegardé ta partie sur la carte mémoire (vendue séparément), utilise le joystick pour sélectionner **Charger une partie**. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

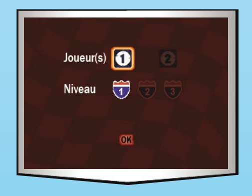


Reprendre ta dernière partie

Tu peux choisir de reprendre ta dernière partie là où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué. Cette option t'est automatiquement proposée après avoir sélectionné **Jouer l'aventure** si tu n'as pas retiré le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** de la console depuis ta dernière partie. Pour reprendre ta dernière partie, sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer. Si tu choisis **Non**, tu accèderas alors à l'écran te permettant de choisir entre **Nouvelle partie** ou **Charger une partie**. Pour plus de détails, reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

2.1.1. NOUVELLE PARTIE

Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu peux choisir tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). Par défaut, le jeu est en niveau facile (niveau 1) et en mode 1 joueur. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer.



Nombre de joueurs

Tu peux choisir de jouer en mode 1 joueur ou 2 joueurs. Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Ce mode est uniquement accessible dans les activités du **Parcours Aventure**. Les 2 joueurs jouent alors l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Niveau de difficulté

- **Niveau facile** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CP.
- **Niveau moyen** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE1.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE2.

Une fois tes paramètres définis, sélectionne l'icône **OK** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour démarrer l'aventure. Dans le mode **Jouer l'aventure**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas visionner cette introduction, appuie sur le bouton vert pour commencer à jouer directement. Avant chaque jeu, un écran te montre un aperçu du prochain jeu qui t'attend. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

2.1.2. CHARGER UNE PARTIE

L'option **Charger une partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues. Elle te permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour accéder à l'écran de chargement. Suis alors les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

2.2. PARCOURS LIBRE

Le mode **Parcours libre** te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour choisir un jeu et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Comme dans le mode **Jouer l'aventure**, tu peux changer tes paramètres de jeu. Pour cela, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner une option de jeu (niveau de difficulté ou nombre de joueurs) et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu est en niveau facile – 1 – et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



2.3. INITIATION

Bienvenue chez Martin ! Ici, tu vas pouvoir t'échauffer et te familiariser avec les commandes de la manette et l'écran de jeu avant de commencer l'aventure. Suis pas à pas les indications qui te sont données afin d'apprendre à accélérer, à freiner et à te diriger. Tu apprendras également comment récupérer de l'énergie, comment gagner des bonus et comment les utiliser. À toi de jouer !

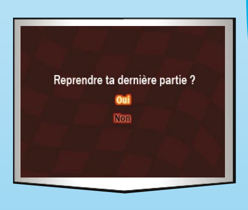
SAUVEGARDER ET CHARGER

Dans les modes **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure) et **Atelier Création**, tu peux sauvegarder ta partie en cours ou ta création si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Dans le cas contraire, une sauvegarde automatique te permet néanmoins de reprendre ta partie en cours ou ta dernière création, même après avoir éteint la console, si tu n'as pas retiré le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** de la console.

1 – PARCOURS AVENTURE

1.1. SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière partie du **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure) si tu laisses le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière partie. Sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** si tu veux continuer ta dernière partie (dans ce cas, tu conserves tes paramètres de jeu sans pouvoir les modifier). Choisis **Non** si tu souhaites démarrer une nouvelle partie ou si tu souhaites charger une partie sauvegardée dans la carte mémoire (vendue séparément).



Remarques :

- L'option **Reprendre ta dernière partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.
- Tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) sont mémorisés avec ta partie. Ainsi, lorsque tu reprends une partie enregistrée, tu ne peux pas

changer tes paramètres de jeu. Si tu souhaites changer tes paramètres de jeu, tu dois démarrer une nouvelle partie.

1.2. SAUVEGARDER SUR UNE CARTE MÉMOIRE (VENDUE SÉPARÉMENT)



Dans le mode **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), tu peux enregistrer ta partie sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. À la fin d'un jeu du **Parcours Aventure**, uniquement si tu as choisi l'option **Jouer l'aventure**, tu peux sauvegarder ta partie avant de continuer à jouer ou avant de quitter. Sur l'écran de présentation de tes scores, choisis **Sauvegarder** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider. Tu peux également appuyer sur le bouton jaune pour atteindre l'écran de sauvegarde à la fin d'un jeu, ou avant de démarrer le jeu suivant (regarde l'indication en bas de l'écran pour vérifier que le bouton jaune te permet d'accéder à l'écran de sauvegarde). Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour sauvegarder ta partie à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à trois parties.

Notes :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta partie en cours, simplement en sauvegardant ta partie « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Tu peux également effacer une sauvegarde. Pour cela, choisis un emplacement de carte mémoire avec le joystick, et appuie sur le bouton jaune pour effacer la sauvegarde de cet emplacement.
- Avant de pouvoir effacer ou remplacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

1.3. CHARGER UNE PARTIE

Dans le mode **Parcours Aventure** (Jouer l'aventure), si tu possèdes une carte mémoire, tu peux alors sélectionner **Charger une Partie** pour récupérer une partie sauvegardée. Utilise le joystick pour sélectionner la partie que tu veux charger et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir charger cette partie. Choisis

Oui pour confirmer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Tu peux également effacer une partie sauvegardée. Pour cela, sélectionne la partie que tu veux effacer avec le joystick et appuie sur le bouton jaune. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir effacer cette partie. Choisis **Oui** pour confirmer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton **OK** pour valider.

2 – Atelier Création

2.1. Sauvegarde automatique

La console **V.Smile Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière création de l'**Atelier Création** si tu laisses le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis une activité de l'**Atelier Création**, un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière partie. Sélectionne **Oui** avec le joystick et appuie sur le bouton **OK** si tu veux continuer à travailler sur ta dernière création. Choisis **Non** si tu souhaites réaliser une nouvelle création ou charger une création sauvegardée sur la carte mémoire (vendue séparément).

Remarques :

- L'option **Reprendre ta dernière partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le **V.Disc Disney Pixar *Cars, À fond la caisse !*** de la console lorsque tu arrêtes de jouer.

2.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode **Atelier Création**, tu peux enregistrer tes créations sur la carte mémoire. Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente **CARTE MÉMOIRE** prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.Smile Pro**. Après avoir modifié ton propre parcours d'entraînement ou après avoir changé le look de Flash, sélectionne **Sauvegarder** avec le joystick et valide ton choix en appuyant sur le bouton vert, ou appuie sur le bouton jaune quand cela t'est proposé pour accéder à l'écran de sauvegarde. Choisis ensuite un emplacement vide de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton



OK pour sauvegarder ta création à cet endroit. Tu peux sauvegarder jusqu'à dix créations dans chacun des deux ateliers proposés.

Remarques :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta création en cours, simplement en sauvegardant ta création « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Tu peux également effacer une sauvegarde. Pour cela, choisis un emplacement de carte mémoire avec le joystick, et appuie sur le bouton jaune pour effacer la sauvegarde de cet emplacement.
- Avant de pouvoir effacer ou remplacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour continuer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

2.3. Charger une création

Dans le mode **Atelier Création**, si tu possèdes une carte mémoire, sélectionne **Charger** pour récupérer une création sauvegardée dans la carte mémoire. Utilise le joystick pour sélectionner la création que tu veux charger et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir charger cette partie. Choisis **Oui** pour confirmer, ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.



Tu peux également effacer une partie sauvegardée. Pour cela, sélectionne la partie que tu veux effacer avec le joystick et appuie sur le bouton jaune. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir effacer cette partie. Choisis **Oui** pour confirmer ou **Non** pour annuler. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour valider.

Fonctionnalités

1 – Bouton aide ?

Appuie sur le bouton ?, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices. Dans le **Parcours Aventure**, appuyer sur le bouton ? te permet d'afficher des informations sur ton écran de jeu.

2 - BOUTON MENU

Le bouton de la manette te permet de regagner le menu principal. Quand tu appuies sur ce bouton, un message te demande alors de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour regagner le menu principal, ou **Non** pour annuler. Appuie ensuite sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.



Attention ! Si tu choisis de revenir au menu principal pendant un jeu du **Parcours Aventure**, cette action interrompt définitivement ton jeu en cours.

3 - BOUTON QUITTER

Appuie sur le bouton de la manette pour interrompre ta partie et/ou revenir au menu précédent. Un message apparaît alors te demandant de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour quitter la partie, ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**.



Le bouton te permet également de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter, et sélectionne **Non** quand tu veux reprendre ta partie).

4 - BOUTON OK



Le bouton **OK** te permet, lorsque tu navigues dans les menus, de confirmer ou de valider ton choix.

CONTENU ÉDUCATIF

PARCOURS AVENTURE

Tour de chauffe chez Martin	Géométrie en 2 et en 3 dimensions
Vitesse de pointe	Mathématiques, suites logiques, réflexes
Leçon de virage avec Doc	Catégorisation, logique

Entraînement à la marche arrière	Résolution de problèmes
Chamboule-tracteur	Additions et soustractions
La Piston Cup	Approche des fractions

Le monde du savoir

Comment fonctionnent les voitures ?	Introduction à la mécanique automobile
L'histoire des voitures	Développement et histoire de l'automobile
Les véhicules de service	Description de véhicules qui nous facilitent la vie

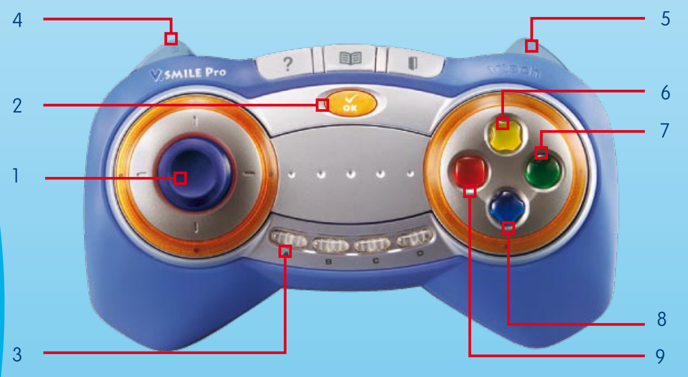
Atelier création

Le camp d'entraînement du Sergent	Création d'un parcours d'entraînement personnalisé
La boutique de Luigi	Changer les roues de Flash
L'atelier de Ramone	Personnaliser le look de Flash

Activités

1– Parcours aventure

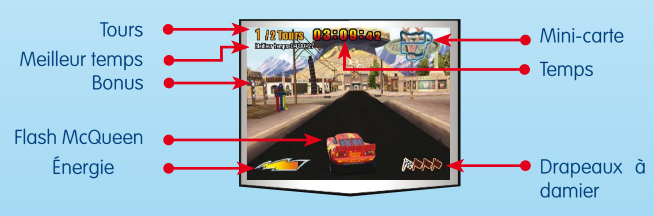
1.1. Commandes de la manette



1. Le joystick te permet de te déplacer sur l’écran
2. Le bouton **OK** te permet de valider un choix ou une réponse
3. Les boutons **ABCD** te permettent de répondre à certaines questions
4. Le bouton **Flèche gauche** te permet de sélectionner un bonus parmi ceux disponibles
5. Le bouton **Flèche droite** te permet d’activer la compétence « virage serré » (lorsqu’elle est disponible)
6. Le bouton jaune te permet d’activer un bonus
7. Le bouton vert te permet d’accélérer
8. Le bouton bleu permet l’affichage des informations sur l’écran de jeu
9. Le bouton rouge te permet de freiner, puis de faire marche arrière

1.2. ÉCRAN DE JEU

Tout au long de l’aventure du **Parcours Aventure**, tu verras différentes informations sur l’écran de jeu :



Flash McQueen	C’est le personnage que tu contrôles à l’écran.
Tours	C’est le nombre de tours que tu as fait et le nombre total de tours à faire.
Énergie	C’est ton niveau de carburant, ton énergie. Attrape un maximum d’éclairs pour ne pas tomber en panne sèche et perdre la partie.
Meilleur temps	C’est le temps record enregistré dans la mémoire interne de la console.
Bonus	C’est ta liste de bonus disponibles.
Temps	C’est le temps qu’il te reste pour finir ta course.
Mini-carte	C’est la carte qui t’indique où tu te situes dans le parcours.
Drapeaux à damier	C’est le nombre de questions auxquelles tu as bien répondu.

1.3. Description des jeux

Tour de chauffe chez Martin



L'entraînement de Flash McQueen commence chez Martin avec quelques petits tours de chauffe. Maintiens appuyé le bouton vert pour accélérer, appuie sur le bouton rouge pour freiner et maintiens-le appuyé si tu as besoin de faire marche arrière. Le bouton bleu te permet d'afficher à nouveau des informations sur ton écran de jeu quand elles sont masquées. Le bouton **Flèche gauche** te permet de sélectionner un bonus dans ta liste quand tu en possèdes plus d'un. Le bouton jaune te permet d'utiliser le bonus sélectionné. Aide Flash à terminer le parcours dans le temps imparti tout en évitant les obstacles. Attrape des éclairs pour restaurer ton énergie, et gagne le nombre indiqué de drapeaux à damier pour accomplir ta mission. Pour gagner un drapeau à damier, tu dois rouler sur un drapeau à damier, puis répondre correctement aux deux questions posées en appuyant sur le bouton A, B, C ou D de la manette. Tu gagneras alors un bonus, que tu peux choisir parmi ceux proposés (avec le joystick). Au début de l'aventure, seul le bonus « Temps supplémentaire » est disponible. Au fur et à mesure de l'aventure, si tu accumules suffisamment de réussites, tu pourras débloquer de nombreux bonus et les choisir en récompense lorsque tu gagneras un drapeau à damier. Ces bonus sont très précieux, ils t'aideront à gagner la Piston Cup !

Objectif pédagogique : exercer ses connaissances en géométrie, faire preuve d'adresse, prendre rapidement les décisions adaptées.

- 1 **Niveau facile** : Reconnaître des formes en 2D.
- 2 **Niveau moyen** : Reconnaître des formes en 3D.
- 3 **Niveau difficile** : Propriétés des formes géométriques en 3D.

Vitesse de pointe



Flash doit retourner à Radiator Springs aussi vite que possible par l'autoroute. C'est une épreuve de vitesse et d'agilité ! Il faut éviter les voitures, moins rapides que Flash, et dépasser les camions qui bloquent la route. Pour cela, réponds correctement aux questions de mathématiques afin de te frayer un chemin entre les camions. Dépêche-toi, tu n'as qu'un temps limité pour réussir ta mission !

Une fois que tu as terminé ce jeu, tu peux, dans le mode **Jouer l'aventure**, le refaire

autant que tu le souhaites. Pour cela, sur l'écran qui s'affiche avant chaque jeu et qui présente ton prochain jeu, sélectionne le jeu **Vitesse de pointe** avec le joystick et appuie sur le bouton vert pour rejouer à ce jeu. Refaire ce jeu te permettra de débloquer des bonus. À la fin de chaque étape, tu verras en bas de l'écran une barre indiquant à quel niveau de réussite tu te situes dans ce jeu. Quand tu auras entièrement rempli cette barre, tu auras alors débloqué deux bonus : « Turbo Boost » et « Super Turbo Boost ».

Objectif pédagogique : exercer ses connaissances en mathématiques, résoudre des suites logiques, exercer ses réflexes.

- **Niveau facile** : suites logiques mathématiques simples (compter 2 par 2 et 10 par 10).
- **Niveau moyen** : suites logiques mathématiques plus complexes (compter 3 par 3, 4 par 4 et 5 par 5).
- **Niveau difficile** : les multiples de nombres entiers (multiples de 2, 5 et 10).

LEÇON DE VIRAGE AVEC DOC



Doc maîtrise à la perfection les virages sur de la terre ! Flash a beaucoup à apprendre de l'expérience de Doc. Aide Flash à parfaire ses virages. Récupère les drapeaux à damier, et n'oublie pas d'attraper des éclairs afin de restaurer ton énergie. Évite les obstacles et surtout, finis la course devant Doc !

Objectif pédagogique : trouver des objets en exerçant sa logique et en connaissant les diverses catégories des objets.

- **Niveau facile :** trouver un objet appartenant à une catégorie donnée.
- **Niveau moyen :** trouver l'objet qui n'appartient pas à une catégorie donnée.
- **Niveau difficile :** trouver l'objet intrus.

ENTRAÎNEMENT À LA MARCHE ARRIÈRE



Martin veut absolument apprendre à Flash à maîtriser la marche arrière. Dans un premier temps, tu devras faire le parcours en marche avant. Dans un deuxième temps, tu devras faire le même parcours en marche arrière. Aide Flash dans cette épreuve qui risque de t'emmêler les pinceaux puisque toutes les commandes sont alors inversées ! N'oublie pas de gagner des drapeaux à damier et d'attraper des éclairs afin de restaurer ton énergie. Et surtout, finis la course devant Martin dans le temps qui t'est imparti !

Objectif pédagogique : exercer son habileté et ses réflexes, résoudre des problèmes sur les engrenages.

- **Niveau facile :** problèmes simples.
- **Niveau moyen :** problèmes un peu plus difficiles.
- **Niveau difficile :** problèmes difficiles.

CHAMBOULE-TRACTEUR

Doc propose à Flash de jouer au jeu préféré de Martin afin d'améliorer sa maîtrise de soi. Ce jeu consiste à renverser tous les tracteurs sans jamais se retrouver trop près de Frank ! Pour renverser un tracteur, approche-toi tout près de lui, puis trouve la bonne réponse à l'opération mathématique qui t'est posée. Appuie sur le bouton vert quand le curseur passe sous le bon nombre.



Une fois que tu as terminé ce jeu, tu peux, dans le mode **Jouer l'aventure**, y rejouer autant que tu veux afin d'accumuler des points et de débloquer des bonus. Pour cela, sur l'écran qui s'affiche avant chaque jeu et qui présente ton prochain jeu, sélectionne le jeu **Chamboule-tracteur** avec le joystick et appuie sur le bouton vert pour rejouer à ce jeu. Refaire ce jeu te permettra de débloquer des bonus. À la fin de chaque étape, tu verras en bas de l'écran une barre indiquant à quel niveau de réussite tu te situes dans ce jeu. Quand tu auras entièrement rempli cette barre, tu auras alors débloqué les bonus « Glissade contrôlée » et « Anti-glissade », ainsi que la compétence « Virage au frein à main ».

Objectif pédagogique : exercer ses compétences en calculs simples, exercer ses réflexes.

- **Niveau facile :** additions à un chiffre.
- **Niveau moyen :** additions à deux chiffres.
- **Niveau difficile :** additions et soustractions.

LA PISTON CUP

C'est l'heure de la Grande Course ! Aide Flash à remporter la Piston Cup en utilisant toutes les techniques qu'il a apprises lors de son entraînement intensif. Évite le ou les autres concurrents, ainsi que les flaques d'huile. Attrape le maximum d'éclairs afin de restaurer régulièrement ton énergie ; sinon, tu risques de tomber en panne de carburant ! Fais un arrêt au stand afin de gagner des drapeaux à damier et obtenir ainsi des bonus qui t'aideront à



remporter la course. Si, à ce stade du jeu, tu n'as pas débloqué tous les bonus, tu peux refaire les jeux **Vitesse de pointe** et **Chamboule-tracteur** autant que tu veux pour accumuler des points et débloquer les bonus manquants. Bonne chance !

Objectif pédagogique : appliquer l'apprentissage acquis à l'entraînement, élaborer une stratégie, exercer ses réflexes et sa maîtrise de soi, exercer ses compétences sur les fractions.

- 1 **Niveau facile :** trouver la forme divisée en deux parties égales (axes de symétrie).
- 2 **Niveau moyen :** trouver la forme divisée en deux, trois ou quatre parties égales.
- 3 **Niveau difficile :** reconnaître la forme qui correspond à la fraction proposée (1/2, 1/3 ou 1/4).

1.4. ÉCRAN DES RÉSULTATS

À la fin de chaque course, tes résultats s'affichent à l'écran.



Questions Nombre de questions auxquelles tu as répondu correctement, et nombre d'erreurs.

Ton meilleur temps Meilleur temps pour faire un tour dans le parcours.

Meilleur temps Record du meilleur temps. Ce temps sera conservé tant que tu ne retires pas le **V.Disc** de la **V.SMILE Pro**.

Sauvergarder Sélectionne **Sauvegarder** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** afin de sauvegarder ta partie. Tu accéderas alors à l'écran des sauvegardes. Reporte-toi à la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel pour plus de détails.

OK Sélectionne **OK** avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** afin de poursuivre l'aventure.

1.5. Les bonus et les compétences

Gagner la Piston Cup n'est pas un défi facile… Pour mettre toutes les chances de ton côté, il te faudra débloquer tous les bonus et les compétences du jeu afin de les rendre disponibles avant de participer à la Grande Course. Une fois débloquées, les compétences peuvent être utilisées à tout moment dans un parcours pour t'aider à prendre tes virages. Les bonus, eux, une fois débloqués, sont disponibles comme récompense après avoir bien répondu aux questions posées quand tu passes sur un drapeau à damier. Tu peux alors sélectionner le bonus de ton choix avec le joystick, puis valider ton choix en appuyant sur le bouton vert ou sur le bouton **OK**. Si tu n'utilises pas un bonus, il restera disponible pour le jeu suivant. Cependant, tu ne peux pas stocker plus de quatre bonus dans ta liste.

Au début du jeu, seul le bonus « Temps supplémentaire » est disponible. Dans le mode **Parcours libre**, la disponibilité des bonus et des compétences dépend des activités ; dans le jeu **La Piston Cup**, tous les bonus et les compétences sont disponibles. Dans le mode **Jouer l'aventure**, en revanche, c'est à toi de débloquer les bonus et les compétences au fur et à mesure de l'aventure. Les bonus et les compétences se débloquent soit automatiquement lorsque tu réussis une activité, soit lorsque tu cumules les réussites dans les activités **Vitesse de pointe** et **Chamboule-tracteur**.

Bonus « Temps supplémentaire »

Ce bonus est le seul disponible dès le début de l'aventure. Tu l'obtiens après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Le temps restant pour atteindre le prochain point de passage (quand tu passes sous une banderole à damier) ou pour terminer un tour sera allongé d'autant.

Bonus « Turbo boost »

C'est le premier bonus que tu pourras débloquer au cours du jeu **Vitesse de pointe**. Ce bonus sera disponible dans le prochain jeu, après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Pendant quelques secondes, tu iras très vite si tu ne heurtes pas d'obstacles. Attention, ce bonus consomme beaucoup de carburant ; pense bien à attraper des

éclairs sur ta route afin d'augmenter ton niveau d'énergie !

Bonus « Super Turbo Boost »

Ce bonus peut également être débloqué dans le jeu **Vitesse de pointe** si tu y rejoues après l'avoir fini une première fois. Ce bonus sera disponible dans le prochain jeu, après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Pendant quelques secondes, tu iras très vite si tu ne heurtes pas d'obstacles. Ce bonus est encore plus performant que le bonus « Turbo Boost » Attention, ce bonus consomme également beaucoup de carburant ; pense bien à attraper des éclairs sur ta route afin d'augmenter ton niveau d'énergie !

Compétence « Virage serré »

Cette compétence est automatiquement débloquée au cours du jeu **Leçon de virage avec Doc**. Tu peux l'utiliser aussi souvent que tu le souhaites, en appuyant sur le bouton **Flèche Droite** tout en maintenant le bouton vert appuyé pendant un virage. Cette compétence te permet de prendre des virages plus serrés.

Bonus « Ka-chow ! »

Ce bonus est automatiquement débloqué à la fin du jeu **Entraînement à la marche arrière.** Il te sera proposé après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Il s'agit d'un bonus surprise, à toi de l'essayer si tu veux savoir ce que c'est ! Attention, ce bonus consomme beaucoup de carburant ; pense bien à attraper des éclairs sur ta route afin d'augmenter ton niveau d'énergie !

Bonus « Glissade contrôlée »

Tu peux débloquer ce bonus dans le jeu **Chamboule-tracteur**. Ce bonus te sera proposé après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois

jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Ce bonus te permet de perdre moins facilement le contrôle de Flash lorsque tu roules sur une flaque d'huile, et ainsi d'économiser du temps dans la Grande Course ! Attention, ce bonus consomme beaucoup de carburant ; pense bien à attraper des éclairs sur ta route afin d'augmenter ton niveau d'énergie !

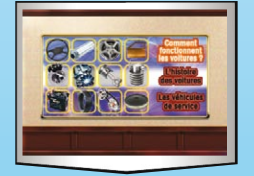
Compétence « Virage au frein à main »

Tu peux débloquer cette compétence dans le jeu **Chamboule-tracteur**. Tu peux l'utiliser aussi souvent que tu le souhaites, en appuyant sur le bouton rouge tout en maintenant le bouton vert appuyé pendant un virage. Cette compétence te permet de prendre tes virages encore plus serrés qu'avec la compétence « Virage serré ».

Bonus « Anti-glissade »

Tu peux débloquer ce bonus dans le jeu **Chamboule-tracteur**. Ce bonus sera alors disponible après avoir attrapé un drapeau à damier, si tu réponds correctement aux deux questions posées. Ce bonus se place alors dans la liste des bonus disponibles, à gauche de ton écran de jeu. Pour l'utiliser, appuie sur le bouton **Flèche gauche** afin d'afficher la liste des bonus, puis appuie à nouveau sur ce bouton plusieurs fois jusqu'à sélectionner ce bonus (si tu as plusieurs bonus dans ta liste). Enfin, appuie sur le bouton jaune pour valider. Ce bonus te permet de rendre Flash totalement insensible aux obstacles glissants. Attention, ce bonus consomme beaucoup de carburant ; pense bien à attraper des éclairs sur ta route afin d'augmenter ton niveau d'énergie !

2 – Monde du savoir



Ce mode de jeu va te permettre de découvrir plein de choses sur l'univers de l'automobile. Trois thèmes te sont proposés : **Comment fonctionnent les voitures ?**, **L'histoire des voitures,** et **Les véhicules de service**. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer.

Les sujets



Une fois que tu as choisi un thème, utilise le joystick pour explorer le Musée Cars et ainsi choisir un sujet. Lorsque tu es devant un sujet qui t'intéresse, appuie sur le bouton **OK** ou sur le bouton vert pour accéder aux informations sur ce sujet.

Les informations

Au sein d'un sujet, tu peux utiliser le joystick pour faire défiler les informations (en sélectionnant les flèches droite et gauche), écouter l'information à haute voix (en sélectionnant l'icône), visionner la vidéo lorsqu'elle est disponible (en sélectionnant l'icône) ou quitter le sujet (en sélectionnant l'icône). Appuie sur le bouton vert pour valider ton choix. Tu peux également faire défiler les informations en utilisant les boutons **Flèche gauche** et **Flèche droite** de la manette.



Bonne exploration !

3 – Atelier création

Dans ce mode de jeu, tu as le choix entre deux types d'atelier : un atelier te permettant de construire ton propre parcours d'entraînement, et un atelier te permettant de changer le look de Flash McQueen. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer.

3.1. Parcours d'entraînement sur mesure

Cet atelier te permet de créer ton propre parcours d'entraînement, puis de l'essayer.

Le camp d'entraînement du Sergent

Première étape : choisir un parcours

Avec le joystick, choisis un parcours parmi les quatre proposés et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton **OK** pour continuer. Choisis ensuite **Éditer** pour modifier le parcours choisis, ou **Essayer** pour t'entraîner sur le parcours tel qu'il est par défaut. Appuie sur le bouton vert pour confirmer.



Deuxième étape : modifier le parcours





Si tu choisis de modifier ton parcours, tu vas pouvoir ajouter, enlever et déplacer différents types d'obstacles avec la ligne d'icônes du haut. Pour ajouter un obstacle, utilise le joystick pour sélectionner l'obstacle de ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer. Déplace ensuite le joystick sur le parcours et appuie sur le bouton vert pour poser l'obstacle choisi là où tu le souhaites. Un cercle vert apparaît aux endroits où tu peux placer l'obstacle. Tu peux placer le même obstacle à plusieurs endroits différents, mais il y a un nombre total d'obstacles limité pour un parcours (le nombre à côté de l'icône représentant l'obstacle choisi, en bas à gauche, t'indique combien d'obstacles tu peux encore placer sur le parcours). Tu peux également retirer un obstacle du parcours en le sélectionnant avec le joystick puis en appuyant sur le bouton jaune. Appuie sur le bouton rouge pour revenir à l'écran précédent.

En sélectionnant les icônes de la ligne du bas, tu peux effectuer d'autres actions :

te permet de modifier le temps imparti pour effectuer un tour. Appuie sur le bouton vert pour augmenter de 5 en 5 le nombre maximum de secondes pour faire un tour. Au-dessus de 70 secondes, le chrono redescend à 30 secondes.

te permet de modifier le nombre de tours nécessaires pour finir le parcours, entre 2 et 10 tours. Appuie sur le bouton vert pour augmenter le nombre de tours. Après 10, le nombre de tours redescend à 2.

Réinitialiser te permet de reprendre l'édition du parcours tel qu'il était au début, avec les obstacles proposés par défaut. Appuie sur le bouton vert pour réinitialiser le parcours et annuler toutes tes modifications sur ce parcours.

Retirer te permet de retirer tous les obstacles sur le parcours. Appuie sur le bouton vert pour valider.

Sauvegarder te permet de sauvegarder ton parcours. Appuie sur le bouton vert pour accéder à l'écran de sauvegarde ; puis, suis les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel.

Charger te permet de charger un parcours préalablement sauvegardé. Appuie sur le bouton vert pour accéder à l'écran de chargement ; puis, suis les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel. Attention, si tu charges un parcours, le parcours sur lequel tu travaillais jusqu'alors ne sera pas sauvegardé et tes modifications seront définitivement perdues !

Essayer te permet d'essayer ton parcours. Appuie sur le bouton vert pour commencer. Pendant ton essai du parcours, tu peux à tout moment revenir sur l'écran d'édition en appuyant sur le bouton bleu. Un message apparaît alors te demandant de confirmer ton choix. Sélectionne **Oui** pour quitter l'essai du parcours et retourner à l'écran d'édition et **Non** pour poursuivre ton essai. Appuie sur le bouton vert pour valider.

3.2. NOUVEAU LOOK

Cet atelier te permet de changer le look de Flash McQueen. Tu peux changer les roues de Flash dans **La boutique de Luigi** et/ou demander à Ramone de te faire une peinture sur mesure dans l'**Atelier de Ramone**. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer.



LA BOUTIQUE DE LUIGI

Cet atelier te permet de changer les roues de Flash.

Utilise le joystick pour faire défiler les différents modèles de roues proposés et faire ton choix. Appuie sur le bouton vert pour confirmer ton choix. Guido changera alors toutes les roues de Flash pour lui installer les nouvelles selon le modèle que tu auras sélectionné.



À tout moment, tu peux sauvegarder ta création en appuyant sur le bouton jaune ou charger un look préalablement sauvegardé en appuyant sur le bouton bleu. Suis alors les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel. Attention, si tu charges un look, le look sur lequel tu travaillais jusqu'alors ne sera pas sauvegardé et tes modifications seront définitivement perdues !

Si tu souhaites poursuivre le relookage de Flash, tu peux accéder directement à **L'atelier de Ramone** en appuyant sur le bouton **Flèche droite** de la manette.

L'ATELIER DE RAMONE

Cet atelier te permet de personnaliser la peinture de Flash.



Première étape : choisir une couleur de peinture

Utilise le joystick pour sélectionner l'icône et appuie sur le bouton vert. Tu peux alors choisir une nouvelle couleur pour Flash parmi les six proposées. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.



Deuxième étape : choisir un style d'écriture

Utilise le joystick pour sélectionner l'icône et appuie sur le bouton vert. Tu peux alors choisir parmi douze styles d'écriture pour le nombre 95 apposé sur la carrosserie de Flash. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.



Troisième étape : choisir un style d'éclair

Utilise le joystick pour sélectionner l'icône et appuie sur le bouton vert. Tu peux alors choisir parmi sept styles d'éclair. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.



Une fois que tu as choisi tous les paramètres, sélectionne **OK** avec le joystick et appuie sur le bouton vert. Ramone changera alors le look de Flash selon tes désirs !

À tout moment, tu peux sauvegarder ta création en appuyant sur le bouton jaune ou charger un look préalablement sauvegardé en appuyant sur le bouton bleu. Suis alors les indications mentionnées dans la rubrique **SAUVEGARDER ET CHARGER** de ce manuel. Attention, si tu charges un look, le look sur lequel tu travaillais jusqu'alors ne sera pas sauvegardé et tes modifications seront définitivement perdues !

Si tu le souhaites, tu peux accéder directement à **La boutique de Luigi** en appuyant sur le bouton **Flèche gauche** de la manette.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

1. Le jeu **V.Disc** éducatif **Disney Pixar** ***Cars, À fond la caisse !*** se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le **V.Disc** et le rendrait inutilisable.
2. Le **V.Disc** contient un programme destiné au système **V.SMILE Pro**. Ne jamais l'utiliser sur un autre système car cela risquerait de l'endommager.
3. Lire soigneusement le manuel de la console **V.SMILE Pro** avant d'utiliser ce **V.Disc**.
4. Lors de l'insertion du **V.Disc** dans la console **V.SMILE Pro**, toujours placer la face imprimée vers le haut.
5. Le **V.Disc** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre les surfaces dures.
6. Ne pas soulever ni déplacer la console **V.SMILE Pro** lorsque celle-ci est en cours de fonctionnement.
7. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
8. Ranger la console **V.SMILE Pro** et les **V.Disc** dans un endroit sec.
9. Afin de sauvegarder différentes parties, il est nécessaire de posséder une carte mémoire **V.SMILE Pro** Cette carte mémoire est vendue séparément. Pour plus d'informations, consulter le manuel de la console **V.SMILE Pro**.
10. Ne jamais insérer dans la console **V.SMILE Pro** de CD audio de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car cela pourrait endommager le système ou entraîner des dysfonctionnements.
11. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez un **V.Disc**, une manette ou une carte mémoire.
12. Des « images rémanentes » peuvent parfois apparaître avec certains postes de télévision lorsqu'une image statique reste trop longtemps affichée à l'écran. Ce phénomène se traduit par une image fantôme restant en permanence affichée à l'écran. Afin d'éviter ce problème, nous vous conseillons d'éteindre votre téléviseur, ou de mettre l'écran en veille lorsque tout ou partie d'une image est statique et reste longtemps affiché à l'écran (notamment lorsque le jeu est en pause). Pour tout renseignement complémentaire, consulter la notice de votre téléviseur.

ENTRETIEN

Grâce à son boîtier, le **V.Disc** est protégé des rayures, de la poussière et de tout autre dommage. Néanmoins, en cas de besoin, le CD à l'intérieur du **V.Disc** peut être nettoyé en respectant la procédure suivante :

1. Poser le **V.Disc** sur une surface plane, face imprimée vers le bas.
2. Pousser le petit loquet situé sur la tranche du **V.Disc**, puis faire glisser la partie coulissante vers le bas.
3. Essuyer le CD avec un chiffon doux et sec.



SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Services consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SAS

2/6, rue du Château d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

INFORMATIONS LÉGALES

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et des informations qu'il contient constitue un délit, comme toute utilisation non autorisée de marques déposées. Le piratage nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Tout contrevenant s'expose à des poursuites judiciaires.

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Imprimé en Chine
91-02211-026-000 ㊫